

4. COMICITA' E LINGUAGGIO INTERATTIVO

4.1. L'era di Internet

La nostra epoca è caratterizzata da un fenomeno mediatico in continua espansione, e destinato con gli anni ad aumentare ulteriormente: il bombardamento vertiginoso di informazioni cui siamo quotidianamente sottoposti.

Oggi sono numerose e svariate le opportunità di recuperare le informazioni direttamente alla fonte, così come è a disposizione di tutti la possibilità di completare in autonomia la propria formazione culturale e professionale, soddisfare le proprie curiosità, usare il tempo libero in modo creativo e gratificante, *partecipare da vicino e in diretta* agli avvenimenti internazionali.⁹² Tutto ciò è possibile attraverso la fruizione diffusa di quotidiani, libri, riviste, pubblicazioni di vario genere, ma anche CD, CD-ROM, film, audio e videocassette, televisione e per ultimo, ma non ultimo per importanza, il computer e la *Rete delle reti*: Internet.

Il computer è uno strumento di lavoro e di divertimento, di studio e di gioco ed il suo utilizzo ha certamente influenzato e modificato il modo di ragionare, di giudicare e di vivere. Internet è un mezzo che stimola l'interattività e la partecipazione attiva e rende a portata di *clic* Siti di biblioteche, università, quotidiani autorevoli, enti umanitari, ecc. Ciascun soggetto è libero di scegliere secondo le proprie inclinazioni, il proprio sviluppo emotivo e culturale, la propria storia personale ed il proprio senso di responsabilità.

Di fronte al computer infatti il fruitore è attivo mentre lo spettatore televisivo è sostanzialmente passivo, essendo le sue possibili libertà limitate allo spegnimento dell'apparecchio, al cambiare canale, al telefonare per sondaggi (anche su come far proseguire una certa soap) o per partecipare a quiz telefonici o, in pochi casi, per fare domande o per dare informazioni su esperienze personali di generale interesse.

4.2. Elementi della comunicazione

La scrittura multimediale offre nuove soluzioni al compito di comunicare un testo al pubblico, tramite i media più diversi, ricorrendo sia a modalità risultanti dalle forme culturali dello spettacolo tradizionale (dalla gestualità di arti come il teatro e la danza, alla sceneggiatura cinematografica, alle vignette dei fumetti) sia a modalità proprie dei nuovi mezzi multimediali (Web, e-mail, SMS, video-telefonini, palmari, elaborazione delle immagini e creazione di immagini virtuali, elaborazione di testi e proiezione di sottotitoli, ecc.).

Sono tre le componenti fondamentali dei nuovi media digitali: la multimedialità, l'ipertestualità e l'interattività.

La multimedialità non viene necessariamente intesa in termini informatici, ma anche in senso più ampio, come l'uso di diversi mezzi di comunicazione, quali la musica, il video, l'animazione, le immagini, i testi.

L'ipertestualità esiste non soltanto nel Web, in cui si possono fare i vari link ad altre sezioni del Sito o ad altri Siti, ma anche nella forma cartacea, che utilizza delle note di pagina per fare un riferimento ad altri libri di cui si è trattato nel paragrafo, o in libri *ipertestuali*, dove, in funzione delle risposte a dei test di

verifica alla fine di ogni capitolo, si viene indirizzati alla lettura di determinati altri capitoli. Alcuni numeri di Topolino hanno inoltre pubblicato delle storie con un percorso di lettura non sequenziale, personalizzabile dal lettore seguendo delle indicazioni proposte di tanto in tanto (per esempio, «se desideri scoprire il mistero del mostro di Lokness, vai alla pagina successiva, altrimenti salta tre pagine»).

Multimedialità e ipertestualità hanno avuto campo da secoli nella cultura occidentale: ciò che cambia nel modo in cui sono trattate oggi nei nuovi media è soprattutto la *velocità* e la *potenza* (oltre naturalmente alla condizione della fruizione, che è solitaria e non collettiva).

Quindi, dei tre elementi, quello che oggi appare più rivoluzionario, e potenzialmente più espressivo, è l'interattività ed a esso è dedicato il prossimo paragrafo.

4.3. Interattività

L'interattività ha origini profonde in un elemento tipico del teatro: l'animazione. Nell'area teatrale, soprattutto nelle varie correnti di sperimentazione, l'animazione è stata largamente diffusa per tutti gli anni settanta e ottanta. Si rivolgeva a soggetti abitualmente *passivi* della comunicazione culturale (spettatori, lettori, scolari) e tesseva strategie per far emergere e sviluppare il loro apporto creativo: in pratica, persone che avevano sempre solo ascoltato erano invitate invece a cantare, recitare, improvvisare, intervenire, agire, *inter-agire*.

Ma l'animatore sapeva bene che non era sufficiente, ed anzi era controproducente, invitare all'improvviso l'aspirante attore ad *esprimersi*. Occorreva invece costruire attorno a lui le condizioni e gli stimoli giusti per liberare le emozioni e le percezioni e dare spazio alla creatività. Esattamente come per l'animazione teatrale, così per i nuovi media digitali l'interattività è scenografia dei vuoti, regia delle domande, drammaturgia delle risposte;⁹³ i vuoti lasciati davanti all'interlocutore perché li riempia con il suo apporto; le domande che devono sollecitare e orientare questo apporto; le sue risposte che non devono echeggiare nel vuoto, ma essere raccolte da un dispositivo di moltiplicazione di senso e rilancio del gioco.

Per interattività si intende:

*“la capacità di accogliere le richieste dell'utente e di soddisfarle, mettendo così in atto un forte aspetto di divergenza rispetto ai media tradizionali.”*⁹⁴

Gli studiosi di comunicazione definiscono l'interattività come:

*“simulazione, operata da un sistema elettronico, di una interazione comunicativa tra individui.”*⁹⁵

L'interattività è la possibilità di un utente di comunicare in modo attivo e propositivo con uno o più persone o con il testo o con la macchina. Anche nella *computer graphic* si sviluppa il concetto di interattività dal momento in cui il ricettore racchiude in sé due ruoli, quelli di *utente* e di *operatore*: può infatti creare concretamente il testo, in un processo nel quale coincidono la lettura e la costruzione dell'immagine. La testualità prodotta dalla tecnologia informatica non è un sistema *chiuso* di elementi della comunicazione,

⁹² Cfr. http://xoomer.virgilio.it/v.sossella/massmedia.htm?pmk=site_xoom

⁹³ Cfr. <http://www.movement.it>

⁹⁴ Gianfranco Bettetini, *Estetica 1997: La comunicazione*, il Mulino, Bologna, 1998, pp.27-30

⁹⁵ A. Scali, *Comunicazione*, Vallardi, Milano, 2000, p. 193

ma un'azione *aperta*, in divenire, che può essere continuamente modificata o *ri-creata* dal vasto pubblico di utenti on-line.⁹⁶

Ci sono diversi livelli di interattività: un livello base di interattività è presente quasi in tutti i Siti, indipendentemente dal loro contenuto. L'interattività *bassa* infatti si sviluppa attraverso la possibilità da parte dell'utente di decidere quali sezioni del Sito visitare o magari scrivere dei messaggi.

L'interazione uomo-macchina nella computer graphic da invece la possibilità di fare uno scambio concreto, il navigatore partecipa attivamente al processo di produzione. Si può parlare in questi casi di interattività *alta*: le modalità di azione da parte dell'utente sono solo in parte strutturate dalle caratteristiche del software; l'interazione/conversazione nasce dalle scelte fatte dal navigatore, e quindi il risultato finale dell'azione non è totalmente prevedibile. Le scelte dell'utente danno vita ad un nuovo prodotto, ad una situazione non totalmente già predefinita, ma creata progressivamente.⁹⁷

E così, nel mondo Web legato alla comicità, il concetto di interattività può essere applicato non solo con la compilazione di domande on-line al proprio comico preferito, o con la possibilità di prenotare on-line i biglietti per uno spettacolo di cabaret, ma anche e soprattutto con la possibilità per i navigatori di rispondere a indovinelli comici, raccontare barzellette, o addirittura inventarle e dare il via ad una gara/concorso virtuale di comicità on-line.

A rendere ulteriormente ricchi, almeno dal punto di vista visivo, i Siti Web legati alla comicità sono tutte le possibilità offerte da programmi di animazione (tipo *Flash*, *Director*) che rendono comiche, ironiche, divertenti o grottesche le immagini o icone. Gli aspetti visivi, quindi, contribuiscono ad estendere il campo di interazione, stimolando altri canali e livelli della percezione.

4.4. Regia multimediale

La regia è un *sistema* che va oltre la scelta e la combinazione di forme da dare a un contenuto. Sul palcoscenico, le forme della recitazione, delle luci, della scenografia, delle musiche e dei tempi di scena, coordinati e governati dalla regia, si combinano tra loro per restituire una nuova dimensione di senso che, nelle migliori esperienze, arricchisce e completa quella del testo.

Nei nuovi media spesso la concertazione multimediale, cioè l'alternarsi e intrecciarsi armonico di testo, immagine e suono (e dei tre elementi col quarto: l'interattività), consente la realizzazione di una pagina con immagini, testi, suoni, o quesiti, secondo i criteri comunicativi accrescitivi di senso propri di un multimedia interattivo.

I registi dunque assumono il doppio ruolo di costruttori di forme, che sappiano nel modo migliore guidare visual designer, illustratori e artisti, fonici e musicisti, speaker e attori, perché producano le forme più adatte per comunicare, e di combinatori che sappiano poi accostare queste forme secondo regole sintattiche precise per la costruzione di significati.

⁹⁶ Cfr. G. Bettetini, *Estetica 1997: La comunicazione*, il Mulino, Bologna, 1998, pp.27-30

⁹⁷ *Ibidem*

4.5. Linguaggio teatrale e linguaggio Web

Nel teatro e nel cabaret un comico o un cabarettista rappresentano un loro spettacolo a degli spettatori che si limitano ad assistere in forma passiva. Tuttavia, in alcuni spettacoli di tipo clownistico, come *Un naso contro l'indifferenza* della *Fondazione Parada*, comici e teatranti hanno offerto a degli spettatori la possibilità di salire sul palcoscenico e di partecipare attivamente alla scena. In questo secondo caso si può parlare di interattività tra lo spettacolo e gli spettatori, in quanto lo spettatore può intervenire in modo libero invece di rispettare la classica divisione tra il palco e la platea che esisteva fin dal teatro greco.

Attualmente l'interattività non si limita a questi spettacoli, ma può estendersi alla produzione multimediale e al Web, anche se, per quanto riguarda la comicità, sono ancora pochi gli esempi di interattività. L'informatica può completare o migliorare la comicità con la creazione di Siti Web, CD-ROM o DVD che presentano il profilo artistico dei comici, in diverse sezioni che, pur se ricche di collegamenti, offrono all'utente una bassa interattività, limitata a delle scelte di navigazione nelle sezioni.

In questi prodotti multimediali di *bassa* interattività, si possono evidenziare alcuni vantaggi per gli utenti: in particolare, la prenotazione on-line dello spettacolo e la scelta di alcuni video da visualizzare. La prima, offre agli utenti, in particolare quanti si trovino in situazioni di disagio, l'opportunità di acquistare il biglietto on-line direttamente da casa propria; la seconda, consente di assistere virtualmente allo spettacolo in diretta con il *videostreaming*, oppure scaricando e visualizzando la registrazione video di uno spettacolo già fatto.

4.6. Interazione fra televisione e personal computer

È nata, poi, nell'ambito della televisione satellitare e, di recente, anche in quello del digitale terrestre, la cosiddetta televisione interattiva, ancora in una fase sperimentale. Essa consente una modesta *interazione* fra l'utente e le *pagine correlate* al programma televisivo, non con il programma televisivo vero e proprio.

Certo, un differente utilizzo potrà consistere, ad esempio, nel dire per scritto la propria opinione in un forum, come tuttavia è possibile da anni in Rete, e magari sperare che qualcuno nel programma dia una risposta. Il video avrà sempre più le funzioni d'un computer fino a fondersi con esso ma, se *interazione* è la relazione fra due soggetti, uno dei quali può anche essere un sito informatico, in tempi medi la televisione interattiva somiglierà, nel migliore dei casi, a Internet (ove interazione vi è nella posta elettronica, nei forum, nel home banking, negli acquisti in Rete).

La televisione tradizionale tende oggi ad integrarsi con il personal computer, grazie al recente sistema Microsoft, *Windows Media Center*, che permette di avvicinare queste due tecnologie ed a far convergere l'uso di entrambe verso finalità simili:

*“L'idea alla base del sistema è l'accesso a qualsiasi tipo di contenuto, online e offline, dalla poltrona di casa. Con un telecomando e uno schermo indistinguibili da quelli televisivi, è possibile navigare su internet, controllare la posta elettronica, ma anche vedere e registrare i normali programmi tv.”*⁹⁸

⁹⁸ http://www.repubblica.it/2003/h/sezioni/scienza_e_tecnologia/microsoft/wmc/wmc.html

Il sistema integrato sfrutta al meglio le potenzialità originariamente proprie di ciascuno dei due sistemi, e cioè la trasmissione televisiva di film o documentari, e la navigazione Web per ritrovare ulteriori dettagli ed informazioni aggiornate, tenendo presente che i Siti Web potranno sempre più essere arricchiti anche di sequenze video. Il nuovo sistema risulta altamente interattivo poiché l'utente può scegliere una delle numerose opzioni visualizzabili in diverse finestre dello schermo e può per esempio guardare contemporaneamente il meteo e un programma televisivo.

Sarà quindi importante sviluppare sistemi di presentazione che valorizzino entrambi gli approcci e consentano l'utilizzazione migliore delle potenzialità offerte da queste nuove tecnologie. Tale finalità dovrà essere raggiunta anche con l'aggiunta dei sottotitoli, per tutte le diverse forme di informazione e comunicazione, compresa quella comica, visto che quest'ultima rappresenta un aspetto trasversale, che può arricchire tutte le diverse componenti così importanti dal teatro al Web.

La sottotitolazione, già disponibile nella televisione analogica, deve continuare anche nella televisione digitale, dove peraltro la maggiore larghezza di banda e numerose altre innovazioni tecnologiche consentono una visualizzazione più ricca e più interattiva, in funzione dei desideri dell'utente. Nei casi in cui la sottotitolazione non dovesse essere disponibile, dovrebbe quanto meno essere possibile seguire un programma televisivo e visionare contemporaneamente dei testi disponibili su Web (testi di spettacoli teatrali o dell'opera, ovvero testi preparati specificamente da associazioni di categoria o di volontariato).